AUBAINE



ARTISAN

ARCHETYPE • V0.3.0

AUBAINE

ARTISAN

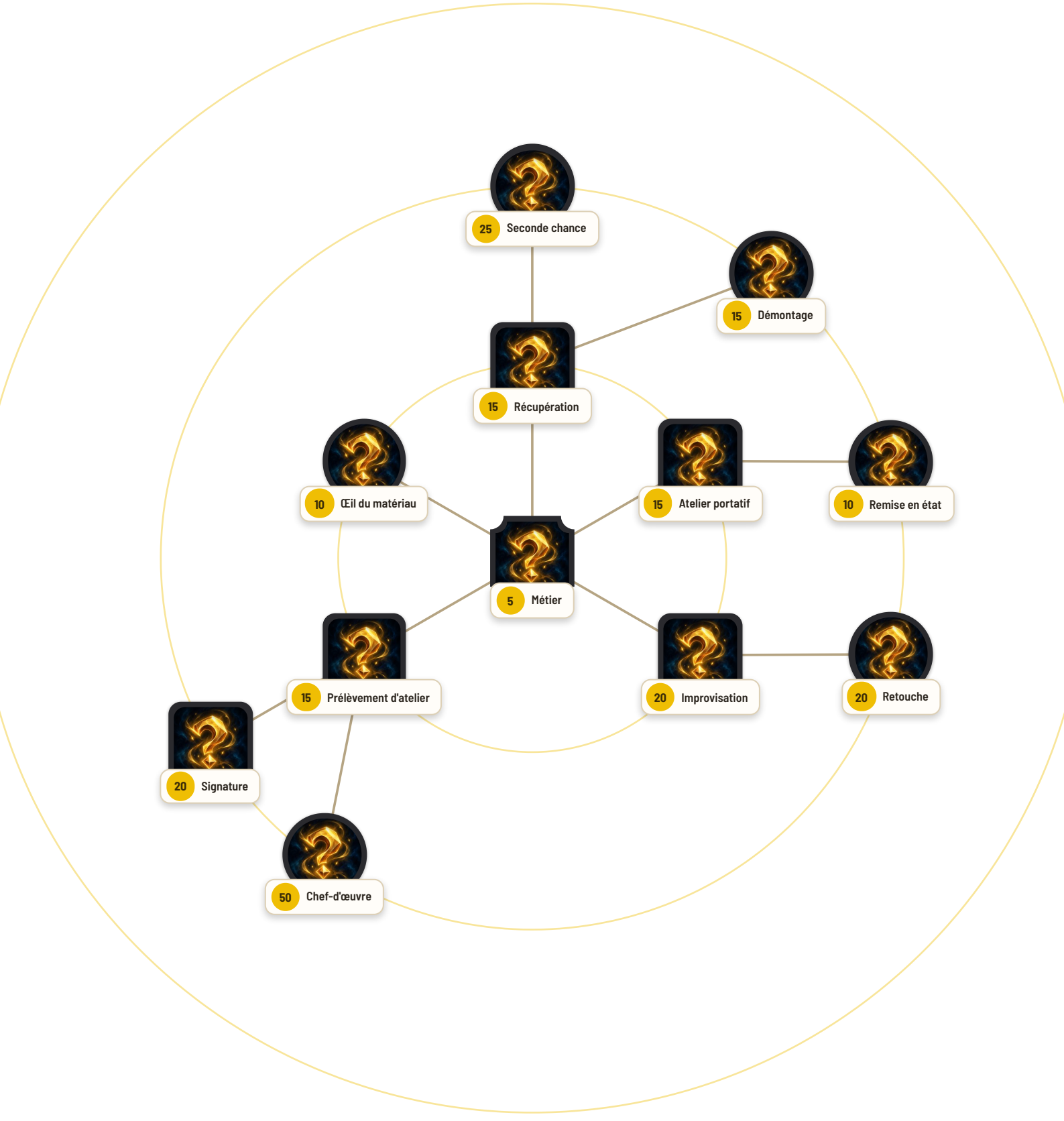
Archetype • v0.3.0

Artisan

Writing, design and illustrations: Aubaine.

Text, tables and illustrations under the CC BY-NC-SA 4.0 licence.

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.a63de70d



ACTIVE PASSIVE SPECIAL NEUTRAL

MÉTIER

5 XP



SPECIAL

À l'achat ↔ – ⧗ –

À l'achat, choisissez une discipline entre ◇ Artisanat, ◇ Arcanes, ◇ Technologie et ◇ Science. C'est la vôtre.

Vous gagnez 1 » Avantage à tous vos Jets de fabrication faits sous cette discipline, et vous pouvez entreprendre une recette que vous n'avez jamais faite sans qu'on vous rie au nez.

Un métier n'occupe aucune Mémoire : on ne range pas ce qu'on a dans les mains.

LV. 2 SECOND MÉTIER 30 XP

Choisissez une deuxième discipline. Vous y travaillez comme dans la première, et vous êtes désormais de ces gens qu'on va chercher loin.

LV. 3 TOUTES LES MAINS 75 XP

Les quatre disciplines sont les vôtres. Il n'existe plus d'établi où vous ne sachiez pas quoi faire.

SPECIAL SKILL

ATELIER PORTATIF

15 XP



PASSIVE

Passif ↔ – ⧗ –

TECHNIQUE · CREATION

Vous portez sur le dos de quoi travailler n'importe où : une enclume pliante, un creuset, des fioles calées dans du feutre.

Vous fabriquez sans établi, sans forge et sans laboratoire. Vous y mettez le double de temps, et le MJ dit ce qu'un lieu franchement hostile vous impose en plus.

CHEF-D'ŒUVRE

50 XP



5 ENERGY ACTIVE

1 semaine ↔ Contact ⧗ Instantanée

TECHNIQUE · CREATION · UNLEASHED

Une fois, vous faites la pièce que vous avez en tête depuis toujours.

Entreprenez une fabrication en y consacrant une semaine et le double de sa Valeur de matière. Chaque Jet de la recette gagne 2 » Avantages. En cas de réussite complète, l'objet obtenu dépasse sa recette : le MJ et vous décidez ensemble de la propriété qu'il porte en plus, et il n'en existe pas d'autre.

Vous ne pouvez avoir qu'un chef-d'œuvre vivant à la fois. En commencer un autre, c'est admettre que le premier n'en était pas un.

DÉMONTAGE

15 XP



0 ENERGY ACTIVE

1 heure ↔ Contact ⧗ Instantanée

TECHNIQUE · CREATION

Vous défaites un objet dans l'ordre inverse de celui qui l'a fait.

Effectuez un Jet d'Intelligence + la discipline sous laquelle l'objet a été fabriqué, contre un DD de 10. En cas de réussite, vous en retirez la moitié de sa Valeur de matière, arrondie à l'inférieur, dans ses Types d'origine. En cas d'échec, vous n'en tirez que des morceaux, et l'objet n'existe plus.

IMPROVISATION

20 XP



PASSIVE

Passif ↔ – ⧗ –

TECHNIQUE · CREATION

Vous n'avez pas besoin d'une recette pour savoir ce que vous voulez obtenir.

Lorsque vous proposez une fabrication improvisée, le MJ vous dit les Besoins de matière, les Jets et la durée avant que vous n'engagiez quoi que ce soit. Une de vos créations validée devient une recette de la campagne, et elle porte votre nom.

ŒIL DU MATÉRIAU

10 XP



0 ENERGY ACTIVE

1 Action ↔ Contact ⧗ Instantanée

TECHNIQUE · DIVINATION

Vous prenez une matière en main et vous savez ce qu'elle vaut. Vous apprenez ses Types, sa Valeur de matière, d'où elle vient, et ce qu'elle refusera de devenir.

Sur une créature morte, vous apprenez en plus ce qu'il serait possible d'en tirer, et par quel bout commencer.

PRÉLÈVEMENT D'ATELIER

15 XP



PASSIVE

Passif ↔ – ⧗ –

TECHNIQUE · CREATION

Vous savez où couper pour que la matière reste bonne. Lorsque vous dépensez une Occasion de butin en Prélèvement ciblé pour obtenir un matériau, vous gagnez 1 » Avantage à ce Jet.

Un échec ne consume plus l'Occasion : vous rangez la lame et vous recommencerez plus tard.

RÉCUPÉRATION

15 XP



PASSIVE

Passif ↔ – ⧗ –

TECHNIQUE · CREATION

Un ratage n'est pas une perte totale : il reste toujours de quoi refondre.

Lorsqu'un de vos Jets de fabrication échoue et que la fabrication s'arrête, vous récupérez la moitié de la Valeur de matière engagée, arrondie à l'inférieur, dans les Types de votre choix parmi ceux que vous aviez engagés.

REMISE EN ÉTAT

10 XP



0 ENERGY ACTIVE

1 heure ↔ Contact ⧗ Instantanée

TECHNIQUE · CREATION

Vous reprenez un objet abîmé, cassé ou rouillé et vous le rendez utilisable.

Effectuez un Jet de Dextérité + la discipline de l'objet contre un DD de 10. En cas de réussite, il refonctionne. En cas d'échec, il refonctionne aussi, mais quelque chose dedans ne va pas, et le MJ sait quoi.

RETOUCHE

20 XP



1 ENERGY ACTIVE

1 heure ↔ Contact ⧗ Instantanée

TECHNIQUE · CREATION · UNLEASHED

Vous reprenez une pièce déjà faite pour lui ajouter ce qui lui manquait.

Annoncez la modification. Le MJ fixe les Besoins de matière et un Jet, comme pour une fabrication improvisée. En cas de réussite, l'objet gagne la propriété que vous vouliez. En cas d'échec, il garde la cicatrice de votre tentative et ne pourra plus être retouché.

SECONDE CHANCE

25 XP



2 ENERGY ACTIVE

1 Réaction ↔ Contact ⧗ Instantanée

TECHNIQUE · CREATION

Vous jouez cette Compétence lorsqu'un de vos Jets de fabrication échoue, avant que la fabrication ne s'arrête.

Vous relancez ce Jet et gardez le nouveau résultat. Vous ne pouvez le faire qu'une fois par fabrication : la pièce ne pardonne pas deux fois.

SIGNATURE

20 XP



PASSIVE

Passif ↔ – ⧗ –

TECHNIQUE · INFLUENCE

Vous laissez une marque sur ce que vous faites, et on la reconnaît.

Un objet sorti de vos mains porte votre signe. Qui le voit sait de qui vient la pièce, et une créature qui tient votre travail en estime vous traite en conséquence. Une pièce signée se revend deux fois ce qu'elle vaut, et se retrouve.

Advantage RULE WORD

Adds a d20 to the Roll. Keep the highest die. An Advantage and a Disadvantage cancel out.

Arcana APTITUDE

Knowing magic, its Spells, its runes and its objects. Can also be used to carry out arcane crafting.

Craft APTITUDE

Knowing metal, leather and wood and how to work them. Can also be used to make weapons, armour and equipment.

DC RULE WORD

The difficulty a Roll has to reach, set by the GM or by a rule.

Dexterity CHARACTERISTIC

The character's coordination and precision, in gesture as in movement.

Intelligence CHARACTERISTIC

The character's ability to analyse, remember, learn and deduce.

Memory RULE WORD

The number of Skills you can have Memorised at the same time.

Roll RULE WORD

1d20 + one Characteristic + one Aptitude, measured against a DC, an AC or an Opposed Roll.

Science APTITUDE

Knowing substances and how they react. Can also be used to prepare potions, philtres and mixtures.

Technology APTITUDE

Knowing mechanisms, locks and traps. Can also be used to make bombs, grenades and other devices.



© AUBAINE • ARTISAN • V0.3.0.5EEB14C4.A63DE70D